* 목정수·(주)모비엘테크 대리 영상의 후반작업을 위한 color grading 소프트웨어 Color(2)

지난 호에서는 Color에서의 Setup, Primary In, Secondaries 룸에 대한 전반적인 인터페이스와 조절법을 살펴보았다. 이번 호에서는 Color의 Color FX, Primary Out, Geometry, Still Store, Render Queue 룸에 관해 알아보는 시간을 갖도록 하겠다.





1. Color FX 룸

Primary와 Secondary 색보정 작업을 통해서도 원하는 룩(Look)을 만들 수 없을 경우, 노드 구조를 가진 Color FX 룸에서 이상적인 이펙 트 작업을 할 수 있다. 또한, 자신만의 커스텀 룩을 만들어 저장할 수 있으며, 기본적으로 제공되는 20개의 템플릿 룩으로 쉽게 자신만의 커 스텀 룩을 만들 수 있다.

Color FX 룸은 4개의 영역으로 구성되어 있다.



* Node list: Color FX 룸은 여러 개의 이펙트를 추가하는 구조로 되어 있다. 왼편에 Node list에는 추가할 수 있는 여러 이펙트가 들어 있다.

* Node View: 가운데 영역으로 노드 구조로 되어 있는 트리를 볼 수 있으며, 연결하거나 더할 수 있다.

* Parameters tab: Node View에서 하나의 노드를 선택하면, 그 노드의 설정 값을 조정할 수 있는 항목이다.

* Color FX Bin: 기본으로 제공하는 프리셋 노드가 있으며, 추가적으로 새로운 룩을 만들어 저장하거나 불러 올 수 있는 Bin이다.

노드를 연결하는 방법은 상위 이펙트의 아래쪽에 작은 삼각형을 누르고 드래그하여 아래 이펙트의 입력 노드에 연결하면 되겠다. 상위 노드가 Source 노드이고 아래쪽 노드 끝에는 Output 노드가 위치한다.



노드를 수정하는 방법은 Output 노드를 더블클릭하여 노란색으로 표시한 후 수정하고자 하는 노드를 선 택하면 오른쪽의 Parameters tab에서 조절할 수 있다.



2. Primary Out

Primary Out 룸의 컨트롤 파라미터는 Primary In 룸과 거의 같다. Primary Out 룸의 역할은 Primary In의 수치를 변경하지 않고 추가적인 전체 이미지의 색보정 작업을 할 경우 사용할 수 있으며, Secondaries, Color FX 룸을 거쳐 서 나온 이미지의 전체적인 색보정에 작업을 추 가적으로 할 수 있다. 또한, Primary In 룸에는 없는 Ceiling 파라미터를 가지고 방송 기준의 표준 색 영역 밖의 색상 값을 가지는 영역을 Clipping 할 수 있다.

Enable Clipping	
Ceiling Red	1.000000
Ceiling Green	1.000000
Ceiling Blue	1.000000

3. Geometry room

Geometry 룸에서는 3가지 작업을 할 수 있다. 첫째는 영상의 줌 인, Pan & Scan 효과 작업을 할 수 있으 며, 둘째는 Secondaries 룸에서 사용하는 Custom Shape를 만들 수 있다. 셋째는 트레킹 작업을 통해 Secondaries 룸에서 만든 Shape를 이미지가 움직임에 따라 만든 Shape도 자동적으로 따라가는 모션 패 스를 만들 수 있다.



3-1. Pan & Scan Tab

Pan & Scan Tab에서는 이미지의 기본적인 변형 작업을 할 수 있다. 예를 들어, 크기나 회전, 위치, Aspect Ratio를 변경하는 작업과 키프레임을 추가하여 줌인이나 상하좌우로 움직이는 이미지를 만들 수 있다.



3-2. Shapes Tab

Shapes Tab은 Secondaries 룸에서 사용할 User Shape를 직접 그릴 수 있는 탭이다. Secondaries 룸 에서 Shape 항목을 User Shape로 선택하면 Shapes Tab으로 이동하게 되어 Pen tool로 쉽게 User Shape를 만들 수 있다.



만들어진 Shape에 움직임을 주는 방법으로는 키프레임을 이용한 방법과 트랙커를 사용하는 방법이 있다. 키프 레임을 이용한 방법은 상단 메뉴에 Timeline/Add Keyframe으로 키프레임을 생성하고 값이 변하는 지점에 다 시 키프레임을 생성하여 바뀐 위치 값을 변경하면 그 구간에는 위치 변화에 따라 애니메이션이 생성된다.



3–3. Tracking Tab

모션 트랙킹을 사용하여 이미지에서 어떤 특정한 사물의 위치를 자동적으로 분석하여 모션 패스를 만들 수 있다. 이런 패스는 Secondaries 룸의 비넷과 Pan & Scan, User Shape, Color FX 룸의 몇몇 이펙트에 사용하게 된다. 참고로 컬러에서 모션 트랙킹은 One point 모션 트랙킹만을 지원한다.

Name		
tracker.1		
tracker.2		_
tracker.3	3	

트랙커 리스트를 보면 만들어진 순서에 따라 각각의 트랙커는 ID 넘버를 갖게 된다. 고유의 ID 넘버를 가지고 비 넷이나 적용할 모션 패스를 적용시킬 수 있다. 트랙킹 작업을 진행할 때 트랙커 포인트를 가지고 외각의 범위 박스를 트랙킹을 할 지점에 잘 위치시킨 후 Mark In과 Mark Out 점을 기준으로 Process 아이콘을 선택해 트 랙킹을 시작할 수 있다.



4. Still Store 룸

Still Store 룸에서는 다른 샷과 비교하여 Scene-to-scene 색보정 작업을 제공하는 룸이다. 타임라 인에서 비교할 샷에 플레이헤드를 위치시키고, 하단에 Save 아이콘을 선택해 이미지를 저장한다. 그 다음 비교할 다른 샷에 플레이헤드를 위치시키고 전에 저장한 스틸 이미지 선택 후, Load 아이콘은 선택하여 다른 샷을 비교하며 Scene-to-scene 색보정 작업을 할 수 있다. 오른쪽 파라미터를 조절 하여 Transition/Angle을 변화시킬 수 있으며, 상하좌우로 비교 이미지의 위치를 바꿀 수 있다.



6. Outtro

컬러는 후반 색보정 작업을 하는 프로그램으로 파이 널 컷 프로에서 편집되어 온 영상을 "Send to Color"로 쉽게 보내서 색보정 작업을 하고 다시 파이 널 컷 프로로 받아서 최종본을 출력할 수 있다. 또한, 이미지를 바로 컬러로 불러들여 독립적인 색보정 작 업도 할 수 있다. 8개의 룸으로 구성된 순차적인 워크 플로우어에 따라 컬러 작업이 진행된다.

색보정 작업은 알면 알수록 색에 대한 기초지식이 요 구되는 전문적인 영역임에는 틀림없다. 하지만, Color 를 통해서 색보정 작업에 흥미를 가지게 되고 새로운 것들을 하나하나 알아가는 즐거움을 발견하게 된다면 언젠가 당신도 자신만의 룩을 만들 수 있을 것이다.

5. Render Queue 룸

Color 프로그램에서 모든 색보정 작업을 끝마치면 Render Queue 룸에서 최종 출력 포맷에 적합한 미디어로 랜더를 실행하게 된다. Color에서 랜더의 의미는 Final Cut Pro의 랜더링 작업과는 약간 의미가 다르다. Color에서의 랜더 작업은 플레이백 할 수 있는 프리뷰 랜더가 아닌 디스크에 색보정 된 새로운 미디어가 생성되는 export의 의미를 지닌다. 하단에 컨트롤 항목에서 Add Selected나 Add All 버튼을 선택하면 작업한 이미지를 랜더 리시트에 추가시킬 수 있다. 리스트에 올라온 이미 지는 타임라인의 순서에 따른 Number, In/Out, Grade ID, Progress 항목이 정해지며 랜더 대기 상태가 된다. Start Render 버튼을 선택하면 순차적으로 랜더 작업을 진행하게 된다.

